

Laurent MORTCERF

LES AVENTURIERS DE BARBARIAN

mfg


BORTIE
TOP_5
AMSTRAD

Laurent MORTCERF

Illustrations de Alain SARRAILLON

LES AVENTURIERS DE BARBARIAN

Editions M.F.G.

Fabriqué en Italie
ISBN 2 87606 541 X

Pour Matthieu

LES AVENTURIERS DE BARBARIAN

CHAPITRE PREMIER

LE GUERRIER

– Attention baisse la tête ! cria Morgane...

La lourde boule d'acier, hérissée de pointes, de la masse d'arme frôla les cheveux du guerrier et vint s'écraser sur le mur dans un bruit d'enfer, faisant voler la pierre en éclats.

– AAAhh ! prends ça ! La lame de son épée fendit l'air avant de blesser son adversaire.

– Vite sauvons-nous, les autres vont arriver !...

Morgane sortit la première de la salle voûtée. Barbarian le guerrier, son épée à la main, la suivit à reculons.

Ils arrivèrent dans une grande pièce, une pâle lumière en éclairait le centre.
– Arrête-toi ! Barbarian tourna lentement la tête, inspectant l'endroit avec méfiance.

La faible lumière leur permit de distinguer une sorte de puits au milieu et un escalier de pierre sur la droite qui donnait sur un passage obscur.
– Il faut trouver le talisman du Dragon vert, si nous voulons sortir vivants des souterrains du temple ! dit-il en avançant vers l'escalier.

Ils n'avaient pas fait dix pas qu'un long bruit sourd se fit entendre du fond du puits. D'un bond ils reculèrent, se retrouvant contre le mur.

Morgane poussa un cri :
– Au secours mon pied ! quelque chose m'a accroché et me tire vers le puits !

Barbarian mit un genou à terre et commença à frapper la chose à grands coups d'épée.
– Fais quelque chose ! je ne peux pas me dégager ! cria-

t'elle.

Il continuait à frapper avec une intensité de forcené, mais la chose se reconstituait après chaque coup.

Un autre bruit sourd suivi d'un cri strident se fit entendre.

– Le Dragon vert ! c'est le Dragon vert !

Plus Barbarian frappait, plus la chose se reconstruisait, en laissant échapper un liquide vert épais comme de la poix.

– Au secours ! Il va me tuer, dépêche-toi ! implora Morgane.

– Non, je préfère mourir à ta place !

Il s'approcha du puits, essayant de retenir Morgane de toutes ses forces.

Au-dessus de ce puits stagnait une odeur fort désagréable et la pâle lumière permettait de distinguer une créature verdâtre mi-dragon, mi-poulpe. Cette chose attirait Morgane vers elle par une sorte de tentacule.

Subitement, Barbarian se dressa sur la pointe des pieds, tenant à deux mains son épée, la pointe en direc-

tion de la créature.
– Arrgh ! L'épée lancée brutalement frappa l'horrible créature.
– Jette-toi à plat ventre ! Morgane ! lui cria Barbarian.

Il y eut un sifflement strident suivi d'une explosion qui projeta autour du puits de grosses gouttes d'un liquide verdâtre et puant.
– Sauvons-nous !
Morgane avait réussi à se défaire du tentacule et courait vers l'escalier.

Ils arrivèrent tous deux, essoufflés et haletants, au pied de l'escalier. Au centre de la salle, le silence était retombé comme si rien ne s'était passé.
– Il faut trouver le talisman à tout prix ! soupira Barbarian.
– Oui, mais de toute façon il n'y a pas d'autre issue, alors montons !
Se tenant par la main, ils grimpèrent l'escalier en longeant le mur.
Arrivés près du seuil, ils s'arrêtèrent :

LES AVENTURIERS DE BARBARIAN

– Oui, il y a une niche dans le mur et un objet à l'intérieur, tu crois que c'est le talisman ? continua-t'elle.
– Allons voir de plus près !

Barbarian avança à pas comptés, il n'avait plus d'arme et tout à craindre. La lumière verte éclairait un objet rond en argent, auquel était accroché une magnifique chaîne...
– Morgane, nous avons trouvé le talisman ! Nous avons réussi ! lui dit-il en tendant la main vers l'objet.
– Barbarian ! cria-t'elle.

Il n'eut que le temps d'entendre un rugissement effroyable, une sorte de monstre mi-humain mi-fauve venait de sauter sur lui...

– Ah zut ! j'ai encore perdu ! s'écria Luc, tandis que le buzzer de la console de jeux sonnait, et que l'écran affi-

chait « OUT » tout en clignotant.

Martine et Patrick étaient morts de rire :
– Bonjour le roi du joystick, cela fait deux fois que tu nous tues Barbarian aujourd'hui !
Luc s'étira, se leva et marcha vers la fenêtre de sa chambre, suivi des deux autres enfants.
– Oui, mais en tout cas, nous avions trouvé le talisman !
– C'est vrai, depuis que tu as le jeu, c'est le premier mercredi où l'on trouve le premier objet ! ajouta Marine.
– Si on allait goûter ? lança Patrick.
Les trois amis sortirent de la chambre de Luc et descendirent l'escalier vers la cuisine.
–Moi, ça m'a donné faim, ce combat avec le guerrier sauvage. Vous avez vu comment je lui ai tranché la gorge ? dit Luc en sortant du réfrigérateur de quoi faire un banquet médiéval.
– Oui, mais on a encore perdu ! La prochaine fois, il faut absolument arriver à s'orienter dans les salles du château de ce maudit Drax ! continua Patrick avant de

mordre dans une tartine de confiture.
– Eh, tartine... tu veux une tartine ? Les deux garçons éclatèrent de rire, comme d'habitude. Il n'y avait pas un mercredi où Marine n'avait pas droit à une plaisanterie douteuse.
– Sers-moi plutôt un verre d'orangeade, Barbarian lui, au moins, est galant avec Morgane, moi je l'aime ! répondit-elle.
– Eh bien, tu n'as pas de pot, il est mort trois fois aujourd'hui ! rétorqua Patrick.

Les trois amis étaient fanas de ces jeux vidéo, chacun avait chez lui dans sa chambre une console de jeu dernier modèle. Mais il était plus drôle de se retrouver chez Luc. Lui était un pro, enfin presque. Il possédait la console la plus performante, mais surtout une bibliothèque de jeux impressionnante. L'horreur, les cris et l'aventure étaient toujours au rendez-vous des mercredis... Marine, la sœur de Luc, était très habile avec la

manette de jeu et s'était de nombreuses fois sortie d'affaire ; les deux garçons eux, maniaient un peu mieux les pistolets laser.

– Vous vous souvenez du jour où nous avions réussi à passer les quatre niveaux des Mondes Oubliés et où nous avions pu battre l'empereur Bios, Dieu de la destruction et créateur du mal ?

– Oui, je me souviens, Marine, j'en avais mal à la main tellement je serrais le joystick ! répondit Luc.

– Mais maintenant, il faut trouver une solution pour gagner à ce jeu ! ajouta Patrick.

La prochaine fois, ce serait le mercredi suivant...

Luc, Marine et Patrick habitaient une ville nouvelle, à la périphérie d'une grande cité. Patrick vivait dans un pavillon semblable à celui de Luc et de sa sœur, et distant d'une centaine de mètres environ.

– Ce soir, je vais essayer de trouver une solution ! dit Patrick en quittant ses deux amis et en sautant sur son

bike.

– Tu n'es pas venu en skate aujourd'hui ? demanda Marine.

– Allez au-revoir, à demain au lycée !

CHAPITRE II

LE PASSAGE DANS LE MONDE DES TENEBRES

– Allez-vous en ! hurla « Conan le Barbare » en faisant tournoyer sa lourde chaîne au-dessus de sa tête.
Les loups qui le poursuivaient depuis plus d'une heure s'arrêtèrent, ce qui lui permit de monter sur un monticule de pierres. Il arriva vers le sommet sans difficulté tandis que les loups tentaient de sauter sur les grosses pierres lisses sans pouvoir s'agripper.
– Oh, attention Conan ! cria Marine.

Les trois enfants, Luc, Marine et Patrick étaient en

train de regarder le film « Conan le Barnare » sur le magnétoscope des parents de Patrick.

Soudain, le sommet du monticule de pierres s'effondra et Conan se retrouva dans une salle souterraine. La lumière qui venait de l'ouverture provoquée par l'éboulement éclairait faiblement l'endroit.

– Regardez ! c'est la salle du trône ! fit Patrick.

Conan avança lentement vers le trône en pierre logé dans une niche. Dégageant la poussière et les toiles d'araignée, il approcha.

– Eh, il y a quelqu'un assis sur le trône, regardez ! Un roi en armure !

Conan tendit doucement la main vers la lourde épée que tenait encore le seigneur de ces lieux. La ventaille de son heaume était baissée, et on ne pouvait distinguer le visage du roi. D'un geste, Conan saisit la poignée de l'épée et recula brusquement.

– Ah, c'est horrible ! cria Marine. La lourde armure s'écroula sur le sol dans un bruit sourd et un nuage de poussière. Le squelette du roi se disloqua et le crâne



LES AVENTURIERS DE BARBARIAN

sortant du heaume alla rouler au pied du barbare. Celui-ci souffla la poussière de l'épée, la serra fortement dans ses mains, la pointe dressée vers le ciel.
– Regardez ! le pommeau de l'épée, c'est un diamant qui brille dans la lumière, c'est beau ! fit Marine.
– Et l'écusson de l'épée, le blason, c'est celui du peuple de Conan ! poursuivit Luc.

A ce moment là, un rayon de soleil, sur une musique prenante, fit briller le diamant de l'épée. Les enfants, l'œil rivé sur l'écran et bouche bée, étaient figés dans le confortable canapé cuir du salon. La lourde épée s'abattit alors et fendit les chaînes qui tenaient Conan en esclavage.
– Ouah ! cria Patrick en lançant les bras en l'air.
– Je suis libre et le plus fort, ma vengeance sera terrible ! poursuivit Patrick de sa voix la plus grave.
– Allez les durs, la séance est finie, vous viendrez voir la deuxième partie dimanche ! leur lança le père de Patrick qui venait d'entrer dans le salon.

Chacun s'étira et Marine et Luc allèrent chercher leurs manteaux.
– Eh Luc, on va se renseigner demain au magasin de micros ordinateurs ?
– D'accord, à demain, répondit-il en s'éloignant avec sa sœur dans le jardin.

Luc eut beaucoup de mal à s'endormir ce soir-là. Les images de « Conan le Barbare » lui revenaient sans cesse, de même que celles de Barbarian avec le Dragon vert, luttant tous deux pour leur survie. Il en fit même un cauchemar et se réveilla en sueur vers le matin. Il se voyait poursuivi par une impressionnante créature à l'épiderme sombre et recouvert d'écailles vertes. Son visage étroit était affublé d'une protubérance cranienne, et il n'avait dû son salut qu'à un pistolet laser, avec un tir entre les deux yeux...
Il se leva et alla se passer un peu d'eau fraîche sur le visage pour se réveiller ; « C'est quand même plus sympa à l'écran que dans la réalité d'un rêve ! » se dit-il.

LES AVENTURIERS DE BARBARIAN

Les premières lueurs du soleil levant commençaient à apparaître sur l'horizon. Luc s'approcha de la fenêtre de sa chambre et ferma les yeux à moitié, ne regardant que le ciel par dessus les toits. Se glissant dans la peau de Barbarian, il murmura :

– Le soleil se lève sur la planète maudite ! Aujourd'hui, je vengerai la mort de mon ami ! Drax, Empereur du Mal, je te tuerai avant que le soleil ne soit couché ! Il dressa son poing vers l'horizon et lança son cri qui tue.

Patrick lui, passa la soirée le nez dans ses livres d'informatique.

Comment pouvaient-il avec la console de Luc accéder à des bibliothèques de jeux ? Encore fallait-il identifier les serveurs et les sociétés développant ce type de jeux...

« Un boulot de Titan » pensa Patrick. « Demain, avec Luc et Marine, nous irons aux renseignements. Il faudra que Pierre et Bernard au club info du lycée nous expliquent ce qu'il faut faire. »

Patrick alla se coucher, se voyant déjà aux commandes de sa console et accédant à un monde inconnu.

Ils se retrouvèrent le samedi matin au lycée, attendant l'après-midi avec impatience.
– On se retrouve cet après-midi à 2 h chez moi ! dit Patrick.
– D'accord, tu as noté l'adresse du magasin que nous a donné Pierre ? lui demanda Luc.
– Oui, ne t'inquiète pas ! répondit son ami.

La matinée du samedi passa à toute allure, de même que le repas. Les deux amis se retrouvèrent comme convenu :
– Bon on y va, j'ai l'adresse, allons attendre le bus, le magasin se trouve au centre commercial, lança Patrick.
– Ce dont vous avez besoin s'appelle un kit de téléchargement, expliqua le vendeur. Vous allez le brancher entre votre console et le téléphone de chez vous. Vous

aurez ainsi accès à tous les serveurs par la ligne téléphonique. Ensuite vous n'aurez qu'à choisir le service de jeu qui vous intéresse !

– Oui, j'ai compris, c'est tout simple ! répondit Luc.

– Et quel est le prix ! demanda Patrick.

Le vendeur alla chercher le catalogue et le tarif et leur annonça le prix. Les deux enfants se regardèrent : cela représentait presque toutes leurs économies. Mais ils en avaient tellement envie que chacun plongea la main dans sa poche pour en tirer l'argent nécessaire.

– Voilà le le kit et toute la documentation pour vous en servir. S'il y a un problème, revenez me voir.

La fin de l'après-midi passa à toute vitesse, le kit de téléchargement avait été rapidement installé. Il fallait à présent pouvoir dialoguer avec les différents utilisateurs des serveurs accessibles.

– Ce soir, je vais étudier toute la documentation et demain on testera le kit, dit Luc à Patrick.

– Ok, il faut que je rentre à la maison, il est tard !

– Eh bien, quelle journée...

Ce soir-là, Luc se coucha fort tard. Le nez dans la documentation et un crayon à la main, il nota soigneusement les instructions d'accès et les noms des serveurs. Il étudia aussi les différents niveaux de difficultés des jeux accessibles. Mais il s'aperçut que la mémoire de sa console était trop petite pour stocker les jeux. « Lundi j'irai discuter avec Pierre et Bernard ; ils ont certainemnt la solution » pensa Luc en allant se coucher.

Le programme de ce dimanche était plutôt chargé. Le père de Patrick les avait invités à venir regarder la suite de leur film en fin d'après-midi ; cela leur laissait une partie de la matinée et de l'après-midi pour se connecter au réseau.

– Bon, Marine et Luc, vous allez ranger vos chambres ce matin avant de pianoter sur votre console ! dit leur mère en débarrassant la table du petit déjeuner.

– Ohé Luc, ça va, tu as bossé cette nuit ? lança Patrick arrivant dans le jardin.

Luc, qui rangeait sa chambre fenêtre ouverte, répondit :

LES AVENTURIERS DE BARBARIAN

– Oui, monte vite on va se connecter !

Peu de temps après, Luc, Marine et Patrick, l'œil rivé sur le moniteur, commencèrent à taper les instructions.

– Ah c'est super, on peut avoir accès à tous ces services ? leur demanda Marine.

– Bien oui, hier nous sommes allés acheter un kit de téléchargement tu vas voir ! Luc tapa le nom du service. Une liste de jeux s'afficha sur l'écran, le curseur clignotait sur le premier.

– Tu vois c'est simple, tiens prenons celui-là ! dit Patrick.

Le jeu s'appelait « WARBIRDS KILLERS » ou « OISEAUX DE GUERRE TUEURS » de quoi s'amuser comme des fous...

Luc appuya sur la touche « ENVOI » et ils se retrouvèrent dans un paysage lunaire, dévasté par plusieurs cataclysmes nucléaires.

– *Etes-vous prêts ?* leur dit une voix synthétique dans le haut-parleur. *Pour gagner vous devrez retrouver*

l'amulette de YODO malgré les reptiles volants !

Les trois enfants s'identifièrent aussitôt aux deux silhouettes à droite de l'écran, cachées dans une grotte. L'une portait un arc à l'épaule et l'autre tenait une grande lance à la main. Dans le ciel tournoyaient, menaçants, des ptérodactyles qui faisaient claquer leurs longs becs pointus et dentus.

– Tiens Marine, prends l'autre joystick, il faut aller vers l'est ! dit Luc qui dirigeait le guerrier à la lance parmi les décombres.

– Attention, tire Marine !

La flèche fendit l'air dans un sifflement aigu et atteignit le premier Pteranodon.

– Vas-y Luc, il bouge encore !

Mais Luc, se débattant avec un deuxième reptile qui l'attaquait sur le côté, faisait tournoyer sa lance.

– Au secours, il m'attaque ! cria Marine agressée par le reptile qui maintenant rampait sur le sol, la gueule grande ouverte.

– Vite, allons nous abriter dans la carcasse du vaisseau

détruit !

Les deux silhouettes coururent vers l'amas de ferraille. Ils eurent juste le temps de s'abriter, quand une énorme chauve-souris leur frôla la tête.

– Berk ! il est vraiment horrible ce jeu, tiens Patrick prends la manette ! dit Marine.

– Vite fonçons vers l'est, Luc, il y a un temple là-bas. Peut-être trouverons-nous l'amulette de Yodo !

Une nouvelle attaque de ptérodactyles eut lieu, encore plus violente que la précédente. Cette fois, trois reptiles volaient à basse altitude et fonçaient sur les deux silhouettes. Ils se retournèrent et Patrick leur décocha une flèche qui transperça l'aile d'un des trois agresseurs.

– Là, Patrick, un souterrain ! Prenons-le tout de suite ! Les deux silhouettes s'engouffrèrent en courant dans la cavité.

– Brrrh ! cela ne me dit rien de bon ! dit Marine.

– Oui, il n'est pas facile celui-là, nous aurions peut-être dû partir vers l'ouest ! continua Luc.

– *Il ne vous reste que 500 points pour terminer la*

partie ! répéta deux fois la voix synthétique dans le haut-parleur.
– Bon d'accord, on arrête là, on reprendra la partie en fin d'après-midi après le film ! dit Luc en appuyant sur la touche « CONNEXION FIN ».

Les trois amis se dirigèrent vers la fenêtre de la chambre de Luc.
– J'ai entendu dire que ces affreux reptiles volants, les Ptéranodons, pouvaient avoir jusqu'à sept mètres d'envergure ; cela devait être vraiment horrible ; dit Marine songeuse, tout en suivant des yeux les corbeaux qui volaient dans le ciel.

L'après-midi fut plus paisible. A dix-sept heures ils se retrouvèrent chez Patrick pour la deuxième partie du film. Ils adoraient ça. Ils avaient l'impression de voir en chair et en os, les silhouettes de leurs jeux vidéo et pouvaient mieux s'y identifier.

Ils apprécièrent tout particulièrement la scène où CONAN entrait dans le temple pour sauver la princesse.

LES AVENTURIERS DE BARBARIAN

– Oh, regardez les grilles de chaque côté du couloir !
Au fur et à mesure que le barbare avançait, on pouvait distinguer derrière ces grilles, qui montaient à mi-hauteur, des yeux verts.
– On dirait les yeux d'un tigre prêt à bondir ! s'écria Patrick.
– Cela doit être certainement plus facile d'entrer que de sortir ! ajouta Luc.

Arrivé à l'extrémité du passage, le barbare s'arrêta et scruta les grilles. Il fit un pas en arrière comme pour sortir.
– Ouargh !
Avec des rugissements d'enfer, des dizaines de pattes aux griffes d'acier sortirent pour essayer de l'attraper.

Les trois amis firent un bond sur le canapé.
– Ouah ! dur, dur la sortie ! Comment va-t'il faire ?

Les bagarres qui suivirent dans le labyrinthe des galeries avec les molosses et la libération de la princesse les captivèrent.
– Il est vraiment très fort, lui, il gagne toujours ! dit

Marine.

Luc sauta sur le tapis du salon, en position d'attaque, les deux mains semblant tenir une lourde épée de tournoi. Il fit quelques pas dans le salon faisant tournoyer son arme imaginaire.

– Tremble, prêtre de l'enfer, je suis venu venger la mort de mon père ! gronda-t'il, fixant l'aspirateur que la maman de Patrick n'avait pas eu le temps de ranger.

Les enfants allèrent se désaltérer à la cuisine.

– Allez les rescapés de Galactica, il est l'heure de rentrer chez vous ! Le père de Patrick accompagna les trois enfants sur le pas de la porte.

Le mardi soir, veille du jour où se tenait le club informatique au lycée, Luc et Marine se mirent à la console.

– Bon, on va essayer d'identifier toutes les ludothèques, branche l'imprimante ! dit Luc à sa sœur.

– C'est incroyable ce qu'il y en a, il faudra faire un tri avec Patrick demain ! continua-t'elle.

LES AVENTURIERS DE BARBARIAN

– Nous allons bientôt devenir les rois de la télématique ! dit Luc qui ramassait par terre les cinq pages d'imprimante couvertes de noms de jeux divers.
– Oh, regarde Luc, il y en a encore un que nous n'avons pas fait !

En effet, ils virent une ligne sur laquelle le curseur ne s'était pas arrêté :
– « RAEY2586 » ! dit Luc.
– Qu'est-ce que cela signifie, est-ce un nom de code ?
– Je ne sais pas, tape le nom on verra bien ! répondit Marine.
Luc tapa le nom du fichier et l'envoya, mais le curseur revint au départ de la ligne.
– Regarde !
Sur la partie haute de l'écran venait de s'afficher « ACCESS MODE ERROR ».
– Tiens c'est bizarre, pourquoi n'arrive-t'on pas à accéder à ce jeu ? dit Luc, perplexe devant le message d'erreur qu'il ne connaissait pas.
– Eh, Luc, je crois que j'ai trouvé ! Si tu écris les lettres


ACCES
MODE ERROR
RAEY 2586

à l'envers cela donne « YEAR2586 ».
– Attends, tu veux dire que cela signifie l'année 2586 ? répondit-il.
– Je ne sais pas, mais essaye une autre instruction !
Luc chercha dans son manuel d'utilisation et frappa d'autres instructions. « OVERFLOW ERROR » s'inscrivit dans la partie haute de l'écran.
– Mais c'est pas possible cette histoire, je n'y comprends rien !

Ils restèrent tous deux en pleine méditation devant l'écran.
– Il faut y arriver, demain je vais tâcher de trouver une solution avec Pierre et Bernard ! dit Luc en éteignant rageusement sa console.

Le lendemain matin, ils racontèrent en détail leur problème à patrick.
– Tu crois vraiment que cela veut dire « année 2586 » ? demanda-t'il d'un air dubitatif à Luc. Jamais entendu parler de ce jeu ! Et les messages d'erreurs, tu en as

trouvé l'explication ?
Luc fit signe que non de la tête. Puis ils partirent tous trois au club informatique. Là, personne ne connaissait de jeu s'appelant « RAEY 2586 ». Patrick expliqua dans le détail les messages d'erreurs.
– Ça par contre c'est simple, tiens prends cette carte mémoire, tu la mettras sur ta console, cela devrait suffire, lui expliqua Bernard.

Ils se donnèrent rendez-vous à quatorze heures chez Luc pour effectuer le branchement.
– Ça y est ! j'ai réussi à brancher la carte d'extension sur l'unité centrale ! lança triomphalement Luc.
Patrick s'assit à la console et commença à taper les instructions de reconfiguration.
Au bout de quelques instants :
– Bon on y va !
Les enfants s'étaient assis en face de l'écran. Patrick lança les instructions d'accès au serveur.
– Ça y est, voilà la liste des messageries de jeux,

cherche notre code ! Patrick fit défiler à l'écran tous les noms.
Au bout de quelques instants ils retrouvèrent le fameux code.
– Ah le voilà ! dit Marine.
Patrick fit glisser le curseur jusqu'au code et appuya sur la touche « ENVOI ». Il y eut d'abord un bruit de soufflerie dans la console et la cassette se réenroula rapidement. Puis le buzzer émit un son aigu et strident. Une grande barre blanche apparut sur l'écran.
– Mais qu'est-ce qui se passe ? demanda Marine en se tournant vers Luc.
Au même moment le buzzer s'arrêta et un point rouge apparut au centre de l'écran. Puis, tout devint rouge et le mot « READY » se mit à clignoter.
– Ça marche, on a réussi à passer ! cria Luc.
– *Etes-vous réellement prêts à vivre l'aventure de Barbarian, à lutter contre les forces du mal et des ténèbres ?*
La voix synthétique qui sortait du haut-parleur les fit

sursauter ; ils se regardèrent surpris.
– *A ce jeu, on ne peut se permettre de perdre, car c'est le néant de l'obscurité qui vous attend !* continua la voix.
– Ouah ! gla ! gla ! on s'y croirait, vas-y ! dit Patrick.
– C'est génial, regardez, on dirait un film !

En effet, la qualité graphique était aussi bonne que sur une télévision et la scène saisissante de réalité. Cela changeait des jeux auxquels ils étaient habitués. Celui-ci débutait par une scène de nuit dans un décor dévasté, fait de décombres et d'amas de ferraille.
– Oh, mais qu'est-ce que c'est ? dit Luc.

Sur le bord de l'écran on pouvait voir toute une série de symboles bizarres entourés de ronds de lumières différentes. La manette de jeu n'avait aucune influence sur eux.
– On dirait des « Runes », regardez celle qui est sur le rond rouge tourne lentement ! dit Martine qui suivait les cours d'histoire avec plus d'assiduité que les deux garçons.

Sur la droite de l'écran, trois minuscules silhouettes

attendaient, recroquevillées sous un amas de ferraille.
– Attention un oiseau de feu ! cria Luc.

Un engin volant à basse altitude, éclairant les décombres avec de gros projecteurs, s'approcha de leur cachette. Soudain à une dizaine de mètres d'eux, quelque chose bougea. C'est alors que dans un bruit d'enfer, les canons de l'engin ouvrirent le feu, faisant voler les tôles de tous côtés.
– Bon, Marine, prends le joystick, Luc et moi allons chacun prendre un pistolet, il faut sortir de là ! dit Patrick.

Les trois silhouettes s'élançèrent alors pour traverser le champ de ruines. Un oiseau de feu apparut aussitôt, éclairant la cachette. Luc visa l'engin avec son pistolet et tira. L'oiseau explosa dans une gerbe de flammes.
– Oaoh ! c'est super génial ce jeu, tu l'as eu ! Vite, il y a comme un passage là-bas, allons-y ! fit Luc.
– On dirait l'entrée d'un temple, entrons et soyons prudents ! dit Patrick.

Après avoir descendu quelques marches d'escalier, ils

empruntèrent un long couloir étroit.

Mais soudain...

– Luc, regarde, fais quelque chose, tire ! hurla Marine.
Une haute silhouette noire sans visage et portant une longue robe de bure leur barrait le passage. Luc tira plusieurs fois mais la créature esquiva les tirs.

– Vas-y, toi Patrick, tue-le, vite ! cria Luc.
Patrick ne prit pas le temps de viser et appuya sur la détente. Le tir toucha la « Rune » rouge qui tournait.

Il y eut alors un claquement sec suivi d'un flash de lumière qui aveugla toute la chambre. Puis les enfants se retrouvèrent dans l'obscurité la plus totale.

Le temps sembla s'arrêter...

– Qu'est-ce qui se passe, il fait nuit ?
La voix de Luc résonnait comme dans une cathédrale.

– Mais où sommes-nous ? Et j'ai froid, moi ! L'écho de

la voix de Marine alla se perdre dans l'obscurité.

Patrick murmura alors :

– Pince-moi très fort, Luc, j'ai très peur d'avoir fait la bêtise de ma vie ! Je croix que nous sommes passés de l'autre côté... dans le monde des ténèbres !...

CHAPITRE III

LE DESERT DES DARAKHS

– Mais qu'est-ce que tu racontes, tu es devenu fou ? lui dit Luc.
– Et pourquoi ce froid, pourquoi il y a maintenant de l'écho dans la chambre de Luc ? gémit Marine la tête entre les deux mains.

Luc et Patrick échangèrent un regard :
– Tu crois que les trois silhouettes du jeu, c'est nous maintenant ?
– Mais c'est impossible ! s'écria Luc.

Marine s'était mise à sangloter, et les deux garçons

commençaient à avoir très peur. Ils reculèrent et se heurtèrent à un mur. Fait d'énormes blocs de pierres taillées, ses parois étaient recouvertes d'eau ruisselante.

– Ah ! mais c'est de l'eau froide, où sommes-nous ? cria Marine.

L'écho répéta plusieurs fois « où sommes-nous »...

Les enfants restèrent immobiles un long moment. Leurs yeux commençaient à s'habituer à l'obscurité.

– Regarde, nous sommes dans une salle souterraine, on dirait qu'il y a un autel en pierre au milieu ! murmura Patrick.

Marine s'agrippa au bras de son frère.

– Il y a un passage avec un escalier au fond de la salle, allons-y !

Patrick avança le premier.

– Peut-être sommes-nous arrivés dans une cave sous la maison, qui était cachée... murmura Marine en essayant de se convaincre.

Les deux garçons avancèrent en direction du passage, suivis de Marine qui se blottissait contre eux. Ils s'arrê-

tèrent soudain ; quelque chose debout se tenait au milieu des escaliers, une grande silhouette noire et sans visage...

– La créature de tout à l'heure ! s'écria Luc en tremblant.

La créature efflanquée descendit une marche vers eux. Elle semblait flotter au-dessus du sol.

– Tire Patrick tire !

Le garçon appuya sur la détente de son pistolet. Un vif rayon de lumière bleue traversa la salle et frappa la créature de plein fouet. Celle-ci s'écroula par terre, laissant place à un tas de tissu sans vie et sans forme.

– Ça a marché, on est sauvés ! cria Patrick.

Il se tourna vers Luc et Marine et tous trois se serrèrent les uns contre les autres. Ils montèrent doucement l'escalier en évitant soigneusement de marcher sur l'immonde tas de tissu noir.

– Mais qu'est-ce que c'était... Et s'il y en a d'autres ?

Marine se remit à sangloter en serrant très fort la main de son frère.



Patrick parvint le premier en haut des marches. Le passage donnait à présent sur une grande salle baignée d'une lueur diffuse venue de nulle part. Il y avait une sorte de puits au centre, entouré de quatre grandes colonnes de pierre. Sur les murs de la salle, des niches ou passages avaient été creusés à intervalles réguliers.

Luc poussa Patrick du coude et tendit le doigt vers le plafond. Sans un mot, Patrick leva la tête. Ce qu'il vit lui fit froid dans le dos : en haut de chaque colonne était placé un crâne faiblement éclairé de l'intérieur.

– La curiosité voudrait que l'on aille près du puits, mais soyons prudents, longeons le mur ! souffla Luc.

Ils arrivèrent devant une première niche. Celle-ci était en fait une étroite galerie voûtée et obscure.

– Ne restons pas là, j'ai peur, continuons ! dit Marine en poussant les deux garçons.

Au fond de la galerie, il y eut alors un léger bruissement. Luc fut le seul à avoir noté ce bruit. Il serra les dents mais ne dit rien car une idée macabre lui traversait la tête. N'y aurait-il pas une créature efflanquée, sem-

blable à celle qu'ils venaient de tuer, dans chacune des niches tout autour de la salle ?...
– Il faut partir, vite ! Sa voix s'étrangla dans sa gorge. Les enfants continuèrent d'avancer lentement, Luc se retournant pour voir si quelque chose bougeait. Il régnait dans cet endroit un silence lourd et épais et une odeur qu'ils n'arrivaient pas à définir...
– Attends, Patrick ! Ils s'immobilisèrent juste à côté d'un deuxième passage. Luc alla devant et tendit l'oreille en direction de la galerie.
– Alors, qu'est-ce qu'on fait ? gémit Marine.
– Tais-toi, j'écoute ! lui répondit Luc, agacé.

Rien, aucun bruit, aucun souffle... Le garçon pencha doucement la tête vers la galerie. Moins sombre que la première, on la sentait cependant plus profonde. Il perçut un léger courant d'air frais sur son visage.
– Il y a de l'air venant d'ailleurs ! Ce n'est pas un cul de sac, partons vite ! dit-il.
Les trois enfants s'engouffrèrent dans la galerie en se tenant par la main. Ils n'avaient pas fait trois pas qu'ils

entendirent un hurlement suivi d'un grondement d'enfer.

– Au secours ! hurla Marine en se jetant contre la paroi, les mains sur les yeux.

Les deux garçons regardèrent en tremblant la salle qu'ils venaient de quitter : une horrible créature à l'épiderme sombre et couvert d'écailles sortit alors du puits dans un halo de lumière verte. De toutes les niches sortaient de hautes silhouettes en robes de bure noire. Toutes se dirigeaient vers le puit.

– Vite, fuyons !

Les enfants foncèrent dans la galerie sans se retourner. Au bout d'un moment, le silence retomba comme une chape de plomb.

– Stop, arrêtons-nous ! Il y a plusieurs chemins, dit Luc.

En effet, devant eux, à quelques mètres, un croisement de plusieurs galeries. Sur leur droite et sur leur gauche, deux passages bas et sombres. Devant et un peu plus loin, la galerie continuait vers un escalier. Le cœur de Luc se mit à battre très fort. Il regarda Patrick qui

était devenu blanc. Les deux garçons pensaient la même chose.
Reprenant son souffle, Luc dit :
– Bon, voilà ce que je propose, nous allons courir très vite vers l'escalier en passant devant les deux galeries. Patrick, quand tu seras devant celle de droite, ouvre le feu avec ton pistolet, moi je ferai pareil vers celle de gauche. Vous êtes prêts ?...

Ils se prirent par la main et s'élancèrent vers l'escalier. Les deux garçons ouvrirent le feu au même moment. Le rayon lumineux de leur arme éclaira chacune des deux galeries avant d'atteindre les deux horribles créatures noires qui, tapies tout au fond, s'apprêtaient à les agresser. Les enfants grimpèrent les marches quatre à quatre, éperdus d'angoisse :
– Soufflons un peu, dit Marine, la voix tremblante.
Le courant d'air était toujours là. Le passage s'étant élargi, les enfants parvinrent dans une autre salle au plafond bas. Tout au fond, une niche fermée par ce qui semblait être une lourde porte de pierre. Patrick avança

le premier.
– Ah, au secours !...
Le sol venait de se dérober sous ses pieds. Luc et Marine n'eurent que le temps de le rattrapper par le bras et de le tirer vers eux. La dalle sur laquelle Patrick venait de poser le pied s'était brusquement enfoncée, laissant apparaître un horrible trou béant et noir.
– On n'en sortira donc jamais ? Marine se remit à pleurer, en martelant le mur de ses poings.
– J'ai bien failli y passer ! fit Patrick en respirant avec peine.
– Il faut s'attacher ensemble, comme en cordée, avec nos ceintures, dit Luc, qui fit aussitôt un nœud à la sienne et à celle des autres.
– Regardez ! Les « Runes » ! s'écria Marine, montrant du doigt les dalles au sol.
– Tu as raison, ce sont les mêmes signes que sur l'écran ! fit Luc.
– Je vais passer la première, je suis la plus légère et je ne marcherai que sur les dalles gravées.

Les deux garçons se regardèrent, heureusement que la fillette se souvenait de ces caractères... Elle posa le pied sur une première dalle...
– Vous pouvez venir, et surtout regardez bien où je mets les pieds ! leur lança-t'elle.
Ils parvinrent enfin, en sueur, devant la niche fermée par une lourde porte en pierre. Patrick essaya sans succès de la pousser :
– Bravo Marine, mais maintenant, on fait quoi ? dit-il.
Les deux garçons rangèrent leurs pistolets dans leurs poches et se mirent à pousser l'énorme pierre de toutes leurs forces. Rien ! Deux moustiques tentant d'ouvrir une fenêtre...
– Eh, Patrick, tu as vu les stries sur la pierre ? dit Luc. On dirait un disque microsillon.
– Mais alors, la porte est ronde, elle doit rouler ! poursuivit Marine.
– Tu as raison, quelque chose doit la bloquer, cherchons ! fit Patrick.

Tout en restant sur le seuil, ils commencèrent à

examiner le mur avec soin.
– Là, regardez ! cria Marine. Il y a une pierre plus petite que les autres dans le mur.
Elle appuya et la pierre s'enfonça brusquement. Il y eut un craquement sinistre, la lourde porte commença à rouler vers la gauche dans un grondement sourd, puis s'immobilisa.
Debouts, immobiles, les enfants distinguèrent alors un long couloir sombre qui descendait devant eux.
– Ecoutez, vous n'entendez rien ? dit Luc.
Les autres tendirent l'oreille.
– Cela ressemble à un gémissement très faible... continua le garçon.
– Allons-y !
Ils enjambèrent la tranchée dans laquelle la porte avait roulé et entendirent un craquement brutal, comme du bois brisé net.
Marine poussa un cri : la lourde porte en pierre se refermait inexorablement et lentement derrière eux. A présent, on percevait mieux les gémissements. Comme

des pleurs étranges et lancinants... La galerie descendait doucement vers une salle circulaire au plafond incurvé comme un dôme. Ils avancèrent prudemment, longeant le mur de la galerie et prenant garde de marcher tous sur les mêmes dalles.
– Là-bas, regardez ! il y a une grille dans le sol ! s'écria Marine.
– Oui, tu as raison, les pleurs viennent des oubliettes ! dit Luc.

Il y avait effectivement quelqu'un qui pleurait doucement au fond d'un trou. Les trois amis s'approchèrent de la grille et se penchèrent. Il faisait sombre et ils ne purent distinguer qu'une forme accroupie dans un coin et qui sanglotait.
– Ohé, qui es-tu, pourquoi pleures-tu ? lui demanda Marine apitoyée par sa détresse.
La forme bougea et leva ce qui devait être une tête.
– Qui est là ? dit-elle d'une voix rauque et mal assurée, s'arrêtant de sangloter. Vous êtes des humanoïdes, vous

venez me chercher pour me tuer ? continua l'étrange créature.

– Mais non, nous sommes des humains, nous sommes perdus, nous voulons rentrer chez nous sur la terre ! lui répondit Marine.

– Des êtres humains, perdus, la terre ? La forme répéta plusieurs fois les paroles de la fillette, comme si elle ne les comprenait pas.

– Vas-tu nous dire qui tu es, il faut que tu nous aides ! lui cria Patrick.

La forme se leva lentement. On pouvait mieux distinguer sa taille : entre deux et trois mètres de hauteur. D'allure grossière, elle avait un visage étroit avec une curieuse protubérance cranienne.

– Je suis le prisonnier oublié ! Je ne sais même plus depuis quand je suis là. Je suis le seul rescapé du cataclysme qui a détruit mon peuple et plongé notre planète dans les ténèbres. Et puis les forces du mal sont arrivées et on m'a jeté dans ce trou.

Le pauvre prisonnier se laissa retomber sur le sol et

se remit à sangloter.
– Veux-tu nous aider à rentrer chez nous ? Marine commençait à s'énerver.

C'était la première créature humaine qu'ils rencontraient et il n'y avait rien à en tirer.
– Chez vous ? mais je ne sais pas où c'est, moi, chez vous ! fit le pauvre prisonnier.
– Dis-nous au moins comment quitter cette planète des ténèbres ! cria Luc.
– Quitter cette planète ? répéta le prisonnier.
Il s'arrêta de sangloter et se mit à réfléchir. Le temps leur parut interminable.
– J'ai entendu parler, il y a une éternité, d'un passage vers le monde des lumières, je crois qu'il se trouve dans la tour de Drir !
– Et cette tour, comment allons-nous la trouver ? demanda Patrick.
– Eh bien, je crois qu'il faut aller vers le nord. Vers la cité engloutie des barbares, après le désert des Darakhs, vous trouverez quelqu'un qui vous renseignera...

répondit-il.

Les trois enfants se regardèrent. Cité barbare, désert des Darakhs, tous ces noms étaient angoissants...

Ils auraient le temps de se faire hâcher menu au moins dix fois avant de trouver ce maudit passage dans la tour de Drir.

– Bon, le désert des Darakhs, c'est où ? fit Luc, un peu énervé de ne pas en finir.

D'une voix lasse, le prisonnier parla :

– Entre le temple où je suis retenu et la cité engloutie des barbares, il y a le désert des Darakhs du nom d'un peuple qui habitait cette riche région avant le cataclysme. Maintenant, cette zone est sous le contrôle des Gaulockhs qui en exploitent les mines d'or avec leurs esclaves humains. Le soir, les esclaves retournent dans la cité engloutie. Vous n'aurez qu'à les suivre sans vous faire repérer !...

– C'est sympa comme promenade ! Tout compte fait, on était mieux dans ce maudit temple avec ces épouvan-



tails à moineaux ! fit Marine un peu amère.

Luc et Patrick essayèrent d'en savoir plus :

– Tu nous dis d'aller vers le nord, mais pourquoi, n'y a-t'il pas un chemin plus court ?

– Non, il faut aller vers le nord ! répéta le prisonnier.

– Tu ne peux pas nous aider encore un peu, fais un effort ? lui lança Marine.

– Vous aider, mais pourquoi faire ! Seul le Dieu Gongen ou une patrouille de l'espace peut vous aider ! fit-il.

– Et bien, voilà autre chose ! Qui est ton Dieu machin et ta patrouille des airs ? dit Marine, levant les yeux au ciel, exaspérée.

– Notre Dieu Gongen nous avait apportés la lumière et la vie, les forces du mal nous ont amené les ténèbres et la mort !

– Oui, et alors cette patrouille volante ? fit Luc.

– Patrouille de l'espace !... Ce sont des crocos qui vivent sur une planète épargnée par le cataclysme. Parfois ils viennent libérer des esclaves ! répondit le

prisonnier qui se rassit lourdement au fond de sa cellule. Allez-vous en maintenant, laissez-moi en paix, vous m'avez perturbé pour des années, partez et suivez votre instinct ! Il vous a mené jusqu'à moi, il vous mènera jusqu'au passage si vous ne faites pas d'erreurs !...

Quand le prisonnier se tut, Patrick et Luc essayèrent de bouger la lourde grille qui fermait l'oubliette, mais sans succès. Ils scrutèrent le sol et tout le pourtour mais ne trouvèrent aucun moyen de libérer la pauvre créature.

Le prisonnier s'était remis à sangloter...

- Partons, il y a un passage là ! murmura Marine.

C'était une galerie basse et voûtée, le sol en pierre fit peu à peu place à de la terre légèrement humide. Il y régnait une odeur fétide d'égout.

- AAh ! au secours, des sables mouvants ! cria Patrick qui venait brutalement de s'enfoncer dans la vase jusqu'au ventre.

Luc lui jeta sa ceinture.

- Agrippe-toi, Patrick ! Luc et Marine tirèrent de toutes

leurs forces leur ami.
– Pouah ! Quelle odeur, on aurait dû se méfier ! fit Patrick, sauvé, et haletant comme un phoque.
– La galerie est étroite, il faut enjamber les sables mouvants en s'appuyant aux parois, nous pourrons remettre les pieds sur le sol quand l'odeur aura disparu. Je passe le premier ! dit Luc.

Ils avancèrent tous trois en crabe, prenant appui sur les parois de la galerie. Heureusement, les sables mouvants ne couvraient que quelques mètres et ils réussirent à passer.

Continuant à suivre le léger courant d'air, ils marchèrent pendant longtemps dans le souterrain.
– Stop, c'est un cul de sac ! cria Luc.
– Oh non, ce n'est pas possible ! fit Marine.
– Eh, regardez au-dessus de notre tête, il y a une cheminée ! Patrick avait eu le bon réflexe, il distinguait même dans les parois des creux semblables à de très anciennes marches.
– Allons-y ! fit-il...

– De l'air frais ! Ah de l'air !

Ils étaient enfin sortis de ce temple maudit et de ses souterrains. Ils se retrouvaient à l'air libre, au beau milieu de ruines dévastées et de carcasses rouillées.

CHAPITRE IV

LA CITE ENGLOUTIE

Au loin, un engin volait à basse altitude ; c'était une sorte d'hélicoptère, éclairant le sol de ses projecteurs. De temps en temps, on pouvait entendre le crépitement de ses canons et distinguer quelques lueurs de flammes...

– Tu crois qu'ils recherchent des esclaves humains essayant de s'enfuir ? demanda Marine à son frère.

– C'est bien possible ! répondit tristement Luc.

Reverraient-ils un jour leurs parents, leurs amis et leurs maisons ?

Patrick, lui, avait fait quelques pas. Il se mit à fouiller la vieille carcasse de ce qui avait dû être autrefois un engin volant.

- Arrête de faire du bruit, on va se faire repérer ! lui fit Luc.

En guise de réponse, Patrick continua de chercher encore plus fébrilement dans le poste de pilotage.

- J'ai trouvé! cria-t'il après quelques instants.

Il sortit du tas de ferraille, un objet rond à la main.

- Regardez, c'est une boussole, on va pouvoir s'orienter ! dit-il, fier de sa trouvaille.

- Bon, partons vite, nous risquons d'être attaqués, nous aussi ! fit Marine.

Les enfants, marchant le dos courbé pour qu'on ne les repère pas, partirent en direction du nord indiqué par la boussole. Partout il n'y avait que ferrailles, décombres et désolation. Enjambant les éboulis, ils se cachaient dans les ruines à chaque bruit ou mouvement hostile. Puis le paysage changea...

Devant eux, s'étendait une vaste région désertique et désolée.
– Tu crois que c'est le désert des Darakhs, tu es sûr qu'il faut y aller ? demanda Marine.

Devant eux se trouvait une mer de sable, uniforme, sans horizon ni points de repères. Il faisait froid, une légère lueur crépusculaire leur permettait de lire la boussole.
– Et si le prisonnier avait menti ? Nous pourrions mourir dans le désert ! Luc était perplexe à l'idée d'avancer.
– Crois-tu que nous ayions vraiment le choix ? lui répondit Patrick.

Les enfants se mirent en route, le nez sur la boussole. Heureusement le froid rendait le sable ferme et la progression aisée. Une dune en cachait une autre, qu'y avait-il au bout ?...
– Luc, j'ai vu quelque chose bouger, là ! dit Marine.

LES AVENTURIERS DE BARBARIAN

Les deux garçons s'arrêtèrent et regardèrent tout autour d'eux.

- Mais il n'y a rien, Marine, rien que du sable !

Et ils reprirent leur marche. Mais Marine avait raison, une chose presque invisible les suivait à distance...

- Là, une dune plus haute que les autres, allons voir, peut-être pourrons-nous mieux nous repérer !

Ils pressèrent le pas.

- AAAh ! au secours, là sous le sable quelque chose vient de bouger ! cria Marine.

- Mais il n'y a rien ! lui répondit Luc agacé.

- Avançons à reculons, on verra bien, peut-être que Marine a raison... proposa Patrick.

Après quelques pas vers la dune, ils virent en effet une forme sous le sable qui les suivait de loin.

- Marchons plus vite, on verra bien ! fit Patrick, inquiet.

Arrivés en haut de la dune, ils se laissèrent glisser sur

l'autre versant, essayant de courir malgré le sable qui s'éboulait.
Luc se retourna et poussa un cri de dégoût :
– Ouargh ! Beurk ! regardez ! dit-il.
Marine hurla et se blottit contre Patrick. Le versant de la dune était à pic, et la forme qui les suivait émergea au centre. Sa tête mi-serpent, mi-ver de terre, était des plus effrayante. Luc tira avec son pistolet dans la direction de la créature qui émit un sifflement aigu.
– Aïe, c'est horrible, mes oreilles, j'ai mal !
Les trois enfants se bouchèrent aussitôt les oreilles, mais la douleur restait insupportable, comme si leur tête allait éclater. Patrick prit son pistolet et, malgré la douleur, fit feu sur la créature. Luc en fit autant. Heureusement, car le tir groupé des garçons atteignit le monstre, faisant cesser le sifflement.

Ils se laissèrent tomber sur le sable.
– Pouah ! Quelle dégoutation, regardez ! dit Luc.
– Bon, il faut repartir maintenant, cela peut recommen-

cer ! Marine se leva et tira les deux garçons par la main.

Bien qu'épuisés, ils reprirent leur chemin à marche forcée.
- Oh, regardez là-bas, vers l'ouest !
Au loin sur leur gauche, on pouvait distinguer quelques éclairs.
- Cela ressemble aux engins volants de tout à l'heure ! dit Marine.
- Ou c'est plutôt la mine d'or des Gaulockhs, qu'il faut éviter à tout prix ! expliqua Luc.
- Eh ! Vous avez vu à droite, un vieux vaisseau spatial à moitié enfoui dans le sable ! Patrick se mit à courir vers l'engin.
- Grattons le sable pour dégager l'entrée, il semble en bon état ! dit Luc en dégageant le dôme du vaisseau.
- Soyez prudents ! cria Marine.
Mais déjà Patrick avait passé la tête dans l'ouverture.
- Non, il n'y a personne, c'est vide et rien ne bouge,

entrons, lança Patrick.
– C'est comme une navette spatiale ! fit Luc en se glissant au poste de pilotage et en inspectant l'intérieur du vaisseau.

L'engin avait dû être abattu en vol, mais bien que fort endommagé à l'extérieur, la cabine n'avait pas souffert. Après avoir inspecté les lieux, ils décidèrent d'y rester un moment. Ils coinçèrent un bout de tôle contre l'ouverture pour se protéger. Patrick s'assit au poste de pilotage.
– Eh Luc, tu as vu, on dirait ta console !
– Tu crois qu'elle fonctionne encore ? Cherchons comment l'allumer ! lui répondit Luc.

Ils appuyèrent sur tous les boutons qui ressemblaient à des interrupteurs.
– Ça y est ! Regarde, le curseur clignote sur l'écran !
Les trois amis crièrent de joie. Patrick pianota sur les

touches mais rien ne se passa.
– Continue, il y a peut-être un mot de passe ou une instruction spéciale !

Pendant ce temps-là, dans l'espace sidéral, à une distance indéterminée...
– Eh, C'COMPUT, viens voir sur l'écran il y a des signaux bizarres !

Dans leur vaisseau de surveillance du « coast command », les crocos effectuaient ce jour-là une patrouille de routine, aux frontières de l'espace aérien de leur planète.

C'COMPUT, se grattant le front, commença à parler :
– Vraiment bizarre, on dirait des signaux émis de la planète des ténèbres. Peut-être s'agit-il de signaux de détresse. Préviens la base que nous allons faire une exploration sur la planète des ténèbres. Cela fait long-

temps qu'aucune patrouille ne s'y est rendue !

Tandis que C'ROCKY, le pilote, effectuait la manœuvre, C'COMPUT qui commandait cette mission, alla prévenir C'XERUS et C'MAGE qui se reposaient à l'arrière de la cabine.

Leur planète avait été préservée du cataclysme et des forces du mal. Mais ils devaient sans cesse être vigilants. Chaque croco était affecté à une équipe et chaque équipe effectuait à tour de rôle des patrouilles de surveillance. C'était le seul moyen de repousser les agresseurs éventuels.

L'équipage de cette mission se composait de plusieurs crocos. C'ROCKY était un branché de la musique, musique spatiale bien sûr. C'COMPUT, le responsable de la mission, était celui qui se servait le mieux des ordinateurs de bord, d'où son nom. Et puis il y avait C'MAGE, le roi de l'illusion et magicien de talent, toujours là pour amuser ses amis. Le dernier s'ap-



pelait C'XERUS : terrible guerrier, il avait plusieurs fois repoussé les envahisseurs. Il possédait une magnifique épée médiévale avec un pommeau en argent massif. Il connaissait la planète des ténèbres et avait déjà eu affaire aux cruels Gaulockhs, afin de libérer des esclaves.

C'COMPUT réveilla C'XERUS et C'MAGE.
– Eh ! nous venons de capter des signaux bizarres de la planète des ténèbres. Nous faisons route vers elle en essayant de localiser l'émetteur ! leur dit-il.
– Ah, on va alors se battre contre les Gaulockhs ! lui répondit C'XERUS.
– J'espère que non ! Ils sont devenus redoutables et nous ne sommes qu'un vaisseau de patrouille, non d'invasion, continua C'MAGE.

Pendant ce temps, C'ROCKY scrutait son écran.
– Ça y est, j'ai localisé les signaux ! Ils proviennent du désert des Darakhs, non loin de la mine d'or des Gaulockhs ! cria-t'il.

– Ce sont certainement des esclaves qui se sont évadés et qui ont trouvé un émetteur quelconque ! continua C'XERUS.

Ils amorçèrent leur descente vers la planète des ténèbres.
– Tiens, voilà la mine ! Dirigeons-nous vers l'est, on devrait trouver quelque chose !
– Oui, regardez, un vaisseau spatial enfoui dans le sable ! Les signaux proviennent peut-être de là ! Posons-nous à proximité et faisons attention aux Gongs, ces horribles serpents des sables ! dit C'COMPUT.

C'XERUS et C'COMPUT descendirent du vaisseau et se dirigèrent prudemment vers l'appareil ensablé.
– Ecoute, on entend des voix humaines à l'intérieur ! murmura C'XERUS.

En effet, les enfants, absorbés par les messages qu'il essayaient d'envoyer, discutaient de ce qu'il fallait faire. C'XERUS déplaça doucement la tôle.

Luc entendit le bruit. Il se retourna brusquement et fit feu avec son pistolet.
– Ne tirez pas, nous sommes des crocos ! Nous sommes la patrouille de l'espace ! cria C'XERUS en évitant le coup de feu.
Les enfants se regardèrent : la patrouille de l'espace ?...
– Nous sommes venus vous délivrer ! continua le croco.
– Alors, nous sommes sauvés ! cria Marine, regardant les deux garçons.
Luc sortit le premier, suivi de Patrick et Marine. Ils serrèrent la main des crocos.
– Mais vous n'êtes pas des esclaves humains ! Qui êtes-vous ? leur demanda C'COMPUT.
– Nous vivons sur la terre, et nous nous sommes retrouvés sur cette planète après un incident de notre console informatique. Nous avons échappé à la mort dans le temple maudit. Nous avons appris qu'il y avait un passage pour le monde de la lumière dans la tour de Drir vers l'est ! leur expliqua Luc.

– Je ne comprends pas grand'chose à votre histoire, mais nous devons quitter cet endroit au plus tôt ! Vous nous expliquerez votre voyage dans le détail quand nous serons partis ! répondit C'COMPUT en retournant avec les enfants vers la patrouille qui attendait non loin de là.
– Dépêchez-vous, nous avons été repérés, les Gaulockhs arrivent ! leur cria C'ROCKY depuis la porte.

On commençait à distinguer, sur la crête des dunes, des créatures ou plutôt des monstres de grande taille, à la peau recouverte d'écailles, les jambes courtes et épaisses, la tête semblable à celle d'un Tyrannosaure.
– Vite ! Décolle, tout le monde est à bord ! fit C'COMPUT.

Le patrouilleur s'élevait du sol, lorsque les Gaulockhs commençèrent à tirer sur le vaisseau. Celui-ci fut brutalement déséquilibré par un projectile qui brisa l'un des stabilisateurs.
– Vite ! Redresse ! cria C'XERUS.

Déjà, un deuxième coup heurtait la tuyère, empêchant la montée en puissance du propulseur.
– Allume les fusées d'appoint et dégage-toi vers le nord ! dit C'COMPUT, qui voyait les indicateurs de pression du circuit de propulsion, baisser dangereusement.

Le vaisseau, ne pouvant prendre de l'altitude, vira sur la droite pour se dégager du champ de bataille. C'est alors qu'une balle fit voler en éclats la façade vitrée du poste de pilotage. Ils se retrouvèrent tous allongés sur le sol, recouverts de morceaux de verre et de ferraille.
– Il faut garder le cap ! cria C'COMPUT en se précipitant aux commandes pour dégager l'engin.
– Il n'y a plus d'espoir de quitter cette planète avec ce patrouilleur ! Essayons de gagner la cité engloutie, la zone la moins hostile ! dit C'XERUS.

Marine se mit à pleurer ;
– Et moi qui nous croyait sauvés ! Nous ne sortirons jamais vivants de ce trou à rats !

Luc, lui, scrutait le paysage ;
– Oh ! regardez, là en bas, sur la gauche, des fourmis ! s'écria Luc.
C'XERUS regarda gravement Luc ;
– Ce ne sont pas des fourmis ! Mais des esclaves humains qui sortent des berlines de minerai afin d'en extraire l'or pour les Gaulockhs. Tous ceux que vous voyez vont bientôt mourir de faim et d'épuisement au fond des galeries !

Volant à faible altitude avec les fusées d'appoint qui leur permettaient une faible autonomie, ils se dirigèrent vers la cité engloutie.

Peu à peu, le désert fit place à une sorte de lande nue, sans arbres ni accident de terrain pour rompre sa monotonie. Au loin, on commençait à distinguer une faille dans le sol. Toute une étendue circulaire de terrain s'était affaissée d'une centaine de mètres, formant une immense cuvette. Au fond de la cuvette, la cité engloutie

qui avait disparu lors de l'affaissement du terrain pendant le cataclysme. Il n'existait plus à présent que des ruines dans lesquelles vivaient des esclaves, des voleurs et des exclus de toutes sortes et bien entendu des marchands d'esclaves. On n'accédait dans cette cité que par des éboulis de pierres et de tôles rouillées.

– Les fusées d'appoint vont bientôt s'éteindre, il faut se poser ! dit C'ROCKY.
– Cela ne me dit rien qui vaille ! Mais nous n'avons pas le choix, pourvu que quelqu'un puisse nous indiquer le chemin de la tour de Drir ! fit C'COMPUT.

Le patrouilleur se posa non loin d'une faille d'où l'on pouvait apercevoir un éboulis menant vers la cité.
– Prenez dans la soute des vêtements, de la nourriture et de quoi tenir le plus longtemps possible. Nous allons nous déguiser en esclaves humains et surtout que personne ne parle ! ordonna C'COMPUT.

La petite troupe se mit en marche pour la cité engloutie.

Bien que se sentant en danger, les trois enfants étaient rassurés par la présence des crocos. C'XERUS fit signe à la colonne de s'arrêter et de se cacher. Une longue file d'esclaves entourés de molosses arrivait en vue de la cité. Le dos courbé, le corps maigre et décharné, les yeux hagard, ils avançaient surveillés par d'impressionnantes créatures.
- Ces créatures sont des Shingens, fit C'XERUS.
Les enfants regardaient, pétrifiés ; ces Shingens étaient plus grands que les hommes et l'os de leur crâne formait une crête acérée et redoutable. Ils portaient de lourds tabliers de cuir de couleur et une rapierre accroché à un grossier ceinturon.
- Ces Shingens sont redoutables, nous ne devons pas nous faire prendre ! continuait C'XERUS en faisant signe de reprendre la marche à couvert.

On distinguait très nettement les rues de la cité. Les grandes artères menant à ce qui avait dû être des monuments, étaient à présent encombrées de gravats,

d'ordures et de tas de ferraille. On pouvait entendre, étouffés ou aigus, des cris variés. L'odeur était nauséabonde, tout ne semblait être que pourriture et désolation.
– Nous allons nous arrêter là-bas pour nous reposer ! dit C'XERUS en se dirigeant vers l'entrée d'un immeuble à moitié écroulé. Il avança prudemment à l'intérieur et fit signe à la petite troupe de le suivre.
– Descendons vers les caves pour nous abriter ! continua-t'il, marquant un arrêt à chaque palier, écoutant tout bruit suspect. Après avoir traversé un long couloir, ils s'arrêtèrent dans une pièce sale et faiblement éclairée.
– Bon, ce n'est pas un Holiday Inn, mais reposons-nous un instant ici.
Je vais monter la garde ! dit C'XERUS en sortant sa lourde épée de son fourreau et en prenant appui sur elle. Chacun s'assit contre le mur pour se reposer un peu. L'endroit était triste et sordide, mais ils n'avaient pas le choix...
Soudain, des cris suivis d'une galopade dans le couloir.

LES AVENTURIERS DE BARBARIAN

– A mort les étrangers ! criaient des voix hargneuses. La lourde épée de C'XERUS siffla dans l'air et décapita le premier assaillant. Marine cria d'horreur. Luc et Patrick tiraient sur les agresseurs tandis que les crocos, armés de gourdins, frappaient sur tout ce qui bougeait. Dans le couloir, C'XERUS faisait un massacre. Mais blessé à l'épaule par un projectile, le croco commençait à faiblir.

– Il faut tuer les étrangers ! hurlaient les assaillants, mais leur nombre ayant diminué sous les coups des crocos, le combat perdit de son intensité.

– Vite ! fit C'COMPUT, armé d'une chaîne prise sur un ennemi. Partez par cette issue, nous vous couvrons avec C'XERUS.

Luc, Patrick, Marine et les deux autres crocos s'engagèrent alors dans le dédale des caves. Les assaillants avaient rebroussé chemin.

– Vite, disparaissons avant qu'ils ne reviennent ! dit C'ROCKY.

– Oui, et pourvu que les Shingens n'apprennent pas

notre présence ici ! poursuivit C'COMPUT. Ils se mirent à courir, grimpèrent un escalier, s'engagèrent dans un autre couloir et redescendirent d'un étage.

– Soufflons un peu ! dit C'MAGE.

Haletant et transpirant, tous s'arrêtèrent dans une cage d'escalier.

– Ecoutez, vous entendez ces bruits, comme des cris étouffés ? Marine tendait l'oreille vers le bas.

– Tu as raison, cela ressemble à des gémissements ou des coups dans les sous-sols, allons voir, je passe devant !

C'XERUS, un tissu déchiré noué à l'épaule en guise de pansement, avança suivi de C'COMPUT qui tenait toujours la lourde chaîne. Ils descendirent plusieurs étages. Les bruits se faisaient plus précis, on distinguait à présent des bruits de coups. Tous s'engagèrent dans un couloir jonché d'ordures. C'XERUS leva la main pour faire signe de stopper. Dans une cave, non loin de là, une puissante voix rauque criait :

– Parle vieillard ! Dis-nous où sont les pierres

précieuses que tu as volées dans les mines des Gaulockhs. Parle.

Dans le silence qui suivit, on entendit de faibles sanglots d'enfant. Une deuxième voix se mit à crier :
- Je les ai vus maître ! c'est eux qui ont pris les pierres !
Le vieil homme qui devait beaucoup souffrir de ses blessures, bredouilla :
- Je n'ai rien volé, ces pierres appartiennent au peuple des Daraks que vous avez exterminés et exploités. Nous étions pacifiques et nous vénérions notre Dieu Gongen. Vous n'êtes que des êtres des ténèbres !
- Tu vas mourir, vieillard, et ta petite fille aussi ! coupa la voix rauque, suivi d'un bruit de coup qui fit gémir le vieil homme.
C'XERUS se tourna vers C'COMPUT et C'ROCKY : tous acquiescèrent d'un rapide mouvement de la tête. C'XERUS avança lentement suivi des crocos et aperçut, par un trou dans le mur, la pièce où se déroulait le drame. Dans la faible clarté d'une vieille lampe à pétrole, on pouvait voir deux esclaves humains debout

et de haute taille. Au sol, allongés contre le mur, deux silhouettes dont la plus grande devait être celle du vieil homme. Sur la droite, une grande forme massive portant un tablier de cuir : un Shingen.

C'XERUS se retourna vers les crocos. Se battre contre cette créature promettait une fin rapide et horrible, mais avaient-ils le choix ? C'XERUS serra son épée de toutes ses forces, tandis que C'COMPUT prenait sa chaîne à deux mains. Il fit un bond en avant et se dressa dans l'encadrement de la porte.

– Non, ils ne mourront pas ! N'as-tu pas honte ? lança C'XERUS tandis que les deux autres crocos se plaçaient en position de combat derrière lui.

Le Singen se retourna lentement et éclata d'un rire brutal.

– Aah ! Aah ! D'où sortent ces trois comiques ?! Allez jouer avec les minables de votre espèce avant que je ne vous transforme en pâté pour mes molosses !

Luc et Patrick, qui s'étaient avançés, eurent très peur.



Les esclaves humains s'étaient reculés contre le mur au fond de la cave.
– Alors, Shingen ! C'est toi qui va mourir ! cria C'XERUS en dressant sa lourde épée pour l'intimider. Tu vas regretter d'avoir croisé mon chemin ! Cela faisait longtemps que je n'avais pas massacré un larbin des Gaulockhs !
L'autre rugit de haine et s'élança sur le croco, la rapierre sifflant au-dessus de sa tête. C'XERUS esquiva l'attaque et frappa de toutes ses forces ; son épée s'abattit sur l'épaule du Shingen, tranchant le lourd éperon de cuir qui la protégeait. C'COMPUT fit tournoyer la chaîne et la lança dans les pieds du monstre. Celui-ci, touché à l'épaule et déséquilibré, poussa un cri de douleur féroce et se retourna brusquement. Il renvoya la chaîne sur le pauvre croco qui fut assommé par le choc. L'épée de C'XERUS s'abattit alors sur le Shingen qui para le coup avec sa rapierre. Le heurt brutal des deux lames d'acier résonna dans la profondeur des caves.
– Tu es mort, étranger ! hurla le Shingen en avançant

sur C'XERUS.

Pendant ce temps, les deux esclaves s'étaient avançés, rassurés par la perte d'un croco. Ils lançèrent sur C'XERUS des pierres prises sur le sol. C'ROCKY ramassa la chaîne qu'il lança sur l'un des esclaves qui se retrouva projeté contre le mur.

C'XERUS avait réussi à esquiver les coups du Shingen, mais le cuir épais de sa protection était un bouclier à toute épreuve. Le croco commençait à se fatiguer. Le colosse s'arrêta et le toisa en riant :
– Tu t'es bien battu, maintenant je n'ai plus envie de jouer, je vais te montrer de quoi est capable un maître d'armes Shingen !
– Tu seras mort avant ! coupa le croco en reprenant son souffle.

Luc et Patrick s'étaient approchés de l'ouverture. Au moment où le Shingen levait sa rapierre pour lancer une autre attaque, Luc, visant le monstre, tira avec son pistolet laser. Le jet de lumière toucha le Shingen qui

hurla et tourna la tête vers la porte. C'XERUS, en moins d'un dixième de seconde, lança sa lourde épée qui atteignit le colosse. Celui-ci tomba raide mort.
– Merci Luc, je te dois la vie ! dit C'XERUS qui détachait l'épais tablier de cuir du Shingen mort.
C'COMPUT, une main sur la nuque, revenait lentement à lui. C'MAGE s'adressa au vieillard et à la petite fille :
– Levez-vous, vous êtes libres, fuyez tant qu'il en est encore temps !
– Merci, seigneurs étrangers ! Vos cœurs sont purs, vous avez risqué votre vie pour un vieil homme et une enfant. De quelle planète venez-vous ?
– Nous avons été abattus par les Gaulockhs, et nous devons conduire ces enfants à la Tour de Drir, répondit C'ROCKY.

La petite fille se leva et courut se jeter dans les bras de Marine en sanglotant. Derrière elle trottinait un petit animal ressemblant à un fennec ou renard des sables.
– Comment t'appelles-tu ? demanda Marine.
– Xan, et lui est mon grand-père ; il a connu la vie juste

avant le cataclysme ! répondit la fillette.
- Aidez-moi à me lever, nobles étrangers, je vais tenter de vous aider ! dit le vieillard, montrant du doigt un passage dans le mur.

Ils s'engagèrent tous dans ce boyau qui donnait sur une galerie. Xan tenait la main de Marine, suivie de Glys le petit fennec. Arrivés au centre d'une étroite pièce, le vieil homme s'agenouilla et gratta la terre. Il en sortit un objet muni d'une cordelette de cuir, et fit signe à la troupe de s'asseoir.
- La légende dit que le passage vers le monde des lumières se trouve dans la Tour de Drir. Mais cette tour est le territoire des Zhiangs, terribles moines guerriers qui vénèrent les forces du mal. La légende précise que seuls des êtres aux cœurs purs, qui auront trouvé l'œil du Dieu Gongen, pourront accéder à ce passage. L'œil du Dieu est en réalité un diamant bleu de la taille d'un œuf, unique au monde, et je l'ai trouvé. Vous comprenez à présent ce que voulait le Shingen. Le vieil homme se tut et leur

tendit la pierre.
– Viens avec nous, vieil homme, nous te sauverons, toi et ta petite fille ! lui dit doucement C'COMPUT en lui prenant la main.
– Non, nous ne pouvons pas vous accompagner ; moi, je vais bientôt mourir et Xan ne peut vivre dans le monde des lumières. Mais vous pouvez l'emmener avec vous, j'ai entendu dire qu'il y avait des humains libres vers le sud. Elle restera avec eux.
Le vieillard leva la main pour ajouter :
– Vous devez partir au plus vite, d'autres Shingens vont venir. Dirigez-vous vers l'est mais faites attention aux marais de Shimos, peuplés d'iguanes géants et carnivores. Puis, quand vous apercevrez le temple des moines guerriers, changez de route. En allant droit vers le sud, vous trouverez la Tour de Drir. Bonne chance...

CHAPITRE V

LE CHEMIN DES ILLUSIONS

– Adieu, Xan ! Que Gongen te protège ! fit le vieillard, la voix tremblant de chagrin.

Xan, tenant la main de Marine, se retourna vers son grand-père. Des larmes coulaient sur son visage fin. Glys, le petit fennec, gémissait doucement. Le silence étant retombé, la petite troupe se hâta de remonter à l'air libre. Dehors, il n'y avait plus aucune agitation, toute la cité semblait profondément endormie.

– Voilà le chemin et les éboulis, suivez-moi sans faire de bruit ! leur murmura C'XERUS.

Le petit fennec les précédait ; il arriva le premier sur la lande au-dessus de la cité engloutie. Il fit une pause et se dirigea vers l'est sans hésiter. Xan ne pleurait plus. Entourée d'amis et sortie des souterrains, elle était presque contente d'être là. Seule l'image de son grand-père lui disant adieu l'empêchait de goûter cette toute nouvelle liberté...

– Cité de malheurs, cité de l'enfer ! fit Patrick en se retournant une dernière fois vers les ruines en contrebas.

– Eh, les amis ! Regardez comme le fennec connait la route !

C'ROCKY montrait du doigt la petite boule de poils aux grandes oreilles qui trottinait à une dizaine de mètres devant eux. C'XERUS avait refait son pansement à l'épaule et C'COMPUT se frottait la nuque.

Le combat contre le Shingen avait bien failli leur être fatal...

– Alors, quel est le programme ? demanda C'MAGE.

– Eh bien mes amis, je vous propose des iguanes géants, ça vous dit ? répondit C'ROCKY essayant de

faire de l'humour.

Tous éclatèrent de rire sans retenue. Comme cela faisait du bien après ce qu'ils venaient de vivre ! Ils suivirent Glys qui avançait sans se poser de questions. Le paysage changeait peu à peu, la lande plate et uniforme faisant place à un relief accidenté, recouvert ici et là de buissons d'épines. Ils parvinrent à proximité d'un ruisseau qui se faufilait dans un escarpement du terrain. Glys s'y désaltéra.
- Arrêtons-nous quelques heures ici pour nous reposer ! Nous sommes à plusieurs lieues de la cité engloutie ! dit C'XERUS.

Pendant que les enfants s'endormaient, recroquevillés les uns contre les autres, C'XERUS monta sur un petit promontoire pour faire le guet. Avec le tablier en cuir du Shingen et sa lourde épée, le croco était devenu presque aussi terrifiant que les combattants qu'ils avaient croisés. Un moment passa.

– Réveillez-vous, les enfants ! Il faut partir ! murmura C'MAGE en les secouant doucement.

La longue marche reprit. Le paysage changeait sans cesse. Ils arrivaient à présent dans une zone boisée où le sol était devenu humide et spongieux. Ils ralentirent, la progression devenant pénible.
– Tu crois que nous sommes dans les marais de Shimos ? demanda Luc à C'XERUS qui ouvrait la marche, l'épée au fourreau.
– J'en ai bien peur ! dit le croco. Regarde Glys qui avance avec méfiance.

Dans la pénombre des sous-bois on ne distiguait pas grand chose. Dans le sol marécageux, les enfants avaient de l'eau croupie jusqu'aux mollets. De temps en temps, ils trouvaient une bande de terre ferme sur laquelle le petit fennec s'ébrouait. A part le bruit des mouches et moustiques qui infestaient l'endroit, un silence lourd et poisseux...


AS

– Faites attention, il peut y avoir des serpents d'eau, fit C'COMPUT au groupe qui avançait.

Au bout d'un moment, tous s'engagèrent sur une large bande de terre humide mais non marécageuse. Glys, qui marchait devant, s'arrêta net et se mit à gronder, fixant un point dans la pénombre. C'XERUS fit signe d'arrêter et s'approcha avec C'COMPUT du petit fennec : aucun bruit, mais par contre une très forte odeur.
– Tu sens cette odeur d'animal ? demanda C'COMPUT.

Il n'eut pas le temps de finir sa phrase qu'une gigantesque créature fonçait sur eux, écrasant les plantes sur son passage. Sa gueule grande ouverte et ses yeux protubérants étaient terrifiants. C'XERUS fit tournoyer son épée pour atteindre le monstre. Mais l'arme vint se ficher en haut de sa patte. Et l'horrible créature poussa un hurlement d'enfer avant de frapper le croco de sa

queue armée de piquants. Sans le lourd tablier de cuir du Shingen, il aurait sans doute été tué... C'COMPUT, profitant du mouvement de l'animal, lui envoya sa lourde chaîne sur le crâne, ce qui ne fit que décupler la fureur du monstre.
– Vise la tête, Patrick, et tirons ensemble ! hurla Luc.
Les jets de leurs deux pistolets laser atteignirent la tête de l'iguane géant qui vacilla, tournant sur lui-même en arrachant tout sur son passage.
– Les buissons d'épines ! Vite, tirez dans les buissons pour les incendier ! hurla C'ROCKY aux enfants avant de porter secours à C'XERUS évanoui.
Les deux garçons réussirent à enflammer les buissons qui s'embrasèrent sous les pattes du monstre, en dégageant une insoutenable odeur de corne brûlée.
– Vite, partons avant que d'autres n'arrivent ! cria C'MAGE.

Tous s'empressèrent de quitter les lieux, laissant l'iguane hurler en fonçant dans les marais.

Peu à peu les cris du monstre diminuèrent et les maré-

cages laissèrent la place à une forêt de grands arbres. Glys se mit à courir subitement.
– Regardez, là-bas entre les arbres, on voit des silhouettes qui fuient ! Allons voir ! fit C'XERUS en se dirigeant vers elles.
– Eh, vous ! Attendez ! Nous ne vous voulons aucun mal ! crièrent les crocos de loin.
Les hommes qui fuyaient s'arrêtèrent, perplexes. Glys les avait rejoints.
Les enfants et les crocos parvinrent à une dizaine de mètres d'eux.
– Qui êtes-vous ? fit l'un des inconnus d'une voix peu assurée, tout en regardant avec crainte le tablier de C'XERUS.
– Nous avons été abattus par les Gaulockhs et avons sauvé des humains. Nous cherchons la Tour de Drir ! expliqua C'COMPUT.

L'homme qui était jeune, s'avança timidement pour mieux les distinguer. Vêtu de guenilles, il restait méfiant

en les dévisageant.
– C'est vous qui vous battiez avec un iguane des marais ? demanda-t'il.
– Oui, et nous avons bien failli y rester ! répondit C'MAGE.
– Beaucoup des nôtres y sont morts, dévorés ou étouffés. Nous sommes des esclaves évadés de la cité engloutie. A présent, nous vivons cachés dans ces bois, entre les marais de Shimos et la zone tenue par les moines guerriers de Zhiang, expliqua longuement l'homme.
– Celle-ci n'est pas des vôtres ! s'écria une jeune femme en désignant la petite Xan.
– Nous l'avons sauvée des Shingens, répondit Marine qui leur raconta le combat contre le monstre dans les souterrains de la cité.
– Viens avec nous petite, tu fais partie de notre peuple ! Tu trouveras ici une famille, reprit l'homme en souriant.

La petite Xan fit un pas en avant avant de se tourner

vers Marine et de se jeter dans ses bras en pleurant. Luc et Patrick s'approchèrent et l'embrassèrent. Ils ne la reverraient sans doute jamais et tous quatre pleuraient en silence.
– Tiens Xan, prends mon gilet et qu'il te porte chance ! dit Marine en lui tendant son vêtement.
Sans un mot, la fillette ôta le morceau de toile grossière qui lui couvrait les épaules et le donna à Marine.
– Ce n'est pas très joli, je sais, mais je ne possède rien d'autre ! Prends-le Marine, je ne t'oublierai jamais ! Pour moi, tu sera toujours la princesse venue du monde des lumières pour nous sauver ! Je prierai chaque jour notre Dieu Gongen afin qu'il vous protège...
Xan se tut et s'éloigna lentement, les yeux emplis de larmes et suivie de Glys qui gémissait faiblement. Il y eut un long silence ; les crocos eux-mêmes étaient tristes de se séparer d'elle. L'homme prit la parole :
– Pour rejoindre la Tour de Drir, il faut traverser la zone contrôlée par les moines guerriers de Zhiang. Ils sont redoutables mais nous allons essayer de vous aider.

Nous partirons dans quelques heures.
Tous s'assirent pour se reposer.

Guidés par plusieurs hommes de la tribu des esclaves libres, ils parvinrent à la lisière de la forêt.
– Nous sommes dans le territoire des moines guerriers, fit d'un air grave l'homme qui devait être le chef.

Le paysage était formé d'une succession de petites collines ondulant à perte de vue. Légèrement sur leur gauche, au loin, on pouvait apercevoir une grosse fortification nichée sur la plus haute d'entre elles. De forme massive, la forteresse dominait toute la région.
– Il faut vous orienter à présent vers le sud et vous trouverez la Tour de Drir ! expliqua l'homme. Voilà le plan que je vous propose : mes hommes et moi allons nous diriger vers la forteresse puis nous bifurquerons vers l'est et reviendrons nous cacher dans la forêt dès que les moines se seront lancés à notre poursuite. Vous pourrez profiter de cette diversion et foncer vers le sud.

Et que Gongen vous protège !...
– D'accord, mais soyez prudents vous n'avez pas d'arme ! dit C'XERUS. Et que votre Dieu vous protège également !...

Les hommes firent un signe d'adieu et s'élançèrent courageusement vers la forteresse. Peu de temps après, tandis que leurs silhouettes s'éloignaient au loin, les enfants et les crocos aperçurent un nuage de poussière à l'horizon. Soudain, sur la crête des premières collines, une troupe de moines guerriers surgit. Vêtus d'une longue tunique de bure noire, une cuirasse leur protégeait le haut du corps. Un lourd ceinturon de cuir retenait une masse d'arme et un heaume ajouré leur dissimulait le visage. Ils avançaient en courant, une longue lance à la main.
– Pourvu qu'ils s'en sortent ! fit Marine en regardant le groupe des fuyards poursuivi par les moines.
– Bon, c'est le moment d'y aller ! ne nous arrêtons pas ! dit C'XERUS en sortant de la forêt, en direction du sud.

Essayons de nous faufiler entre les collines pour ne pas être vus de la forteresse.

C'est alors qu'un autre détachement de moines guerriers sortit pour se diriger vers eux. Malgré la course de crocos et des enfants, ils gagnaient du terrain. Un nuage de poussière, des cris de guerre rythmés, ils étaient presque sur eux...
– C'MAGE, emmène les enfants à la Tour de Drir, nous allons essayer de retenir les guerriers ! ordonna C'COMPUT tandis qu'il se mettait déjà en position de combat avec les autres crocos.
– Non, nous nous battrons avec vous ! Si notre route se termine ici, eh bien nous finirons tous ensemble ! crièrent Luc et Patrick d'une même voix. Les enfants n'avaient pas du tout l'intention de laisser tomber leurs amis crocos.
C'COMPUT regarda les deux garçons ; ils semblaient bien décidés à se battre jusqu'au bout, et le croco ne savait que faire...



– Attendez ! J'ai une idée ! cria C'XERUS.

Il ramassa aussitôt de la boue qu'il se jeta sur la tête. Puis, il modela de ses mains une sorte d'aigrette pointue sur le sommet de son crâne, ressemblant ainsi subitement à un Shingen. Le croco réajusta le lourd tablier de cuir, grimpa sur la colline la plus proche et se dressa, appuyé sur son épée, face à la horde de moines Zhiangs. Ceux-ci ralentirent puis s'arrêtèrent brusquement à une centaine de mètres de lui. Un guerrier, qui devait être le chef du détachement, s'avança. D'une voie aiguë et perçante, il lui adressa quelques mots dans un dialecte incompréhensible. C'XERUS ne comprit qu'un seul mot : « Shingen ». Le croco leva son sabre dont la lame brillait et poussa un cri rauque semblable à celui du Shingen qu'il avait tué. Le guerrier recula et échangea quelques mots avec ses hommes. Il leva alors la main vers celui qu'il prenait pour un Singen et fit faire demi-tour à son détachement. Les moines s'éloignèrent vers les fuyards qui rejoignaient déjà la forêt dans le lointain.

C'XERUS resta quelques instants immobile, puis se tourna vers ses amis dissimulés dans les buissons.
– Fuyons, vite ! Il n'y a pas de temps à perdre ! leur dit-il.

Tous coururent sans s'arrêter, droit vers le sud. Ils étaient apparemment sortis de la zone contrôlée par les moines ; ils ne les reverraient plus...
– Regardez ! cria Patrick. La Tour de Drir !
– Oui, tu as raison, mais l'endroit est sinistre ! ajouta Marine.

On accédait à cette ruine accrochée au flanc de la montagne, par un chemin sinueux et étroit creusé dans la roche.
– Allons-y ! fit C'XERUS en ouvrant la marche.

Leur progression fut longue et fastidieuse. L'endroit semblait désert, aucune trace de vie apparente. Ils arrivèrent devant ce qui devait être l'entrée, un trou béant et noir creusé dans la montagne. Au-dessus d'eux, à

moitié en ruines, se dressait la mystérieuse tour.
C'XERUS et C'COMPUT entrèrent les premiers, suivis de Luc et Patrick qui serraient leurs pistolets d'une main crispée. A l'intérieur régnait un silence de mort et il subsistait une vague odeur de poussière et de pierre moisie. Au fond, ils distinguèrent un passage et un escalier.
– Attention, quelque chose nous attaque ! cria Patrick qui déjà faisait feu sur une créature. Semblable à un fantôme vêtu de voiles aux teintes blâfardes, la chose tenait une longue épée recourbée à la main. Le jet laser du pistolet n'eut aucun effet sur la silhouette qui continua d'avancer.
– Aargh ! au secours, c'est horrible ! cria Marine.
Déjà, C'XERUS s'était précipité sur un autre monstre qui, semblable à une mygale géante, avançait vers eux. Le croco se mit à donner de grands coups d'épée, tentant de l'atteindre, mais sans résultat. Chacun de ses mouvements semblait traverser la créature sans la toucher. Tous reculèrent vers l'entrée.

– Arrêtez-vous ! cria C'MAGE en levant les bras au ciel et en se plaçant entre les deux monstres et ses amis. Tout n'est qu'illusion, ces êtres ne sont que la matérialisation de vos angoisses et de vos terreurs ! Chassez-les de votre esprit et vous les ferez fuir de cet endroit ! Tous fermèrent les yeux. Lorsqu'ils les rouvrirent, les créatures infernales avaient disparu...
– Bravo, maintenant grimpons dans la tour ! fit C'ROCKY.

Et le croco, suivi de Luc et de Patrick, s'engagea dans l'escalier en colimaçon. La montée fut interminable, sans le moindre palier pour souffler. Ils parvinrent enfin dans une vaste salle.

La pièce était de forme circulaire et d'une telle hauteur qu'on ne pouvait en distinguer le plafond.
– Regardez, dit Patrick.

Au fond, une ouverture laissait filtrer un rai de lumière. Une lourde grille en obstruait le passage.

– Impossible de continuer, les barreaux sont trop épais ! fit C'XERUS.
Ils restèrent tous là, perplexes et abattus. Soudain, une forme blanche, de la taille d'un homme, apparut de l'autre côté. Elle les regarda longuement et leur dit :
– Le passage vers le monde des lumières n'appartient qu'aux cœurs purs.

C'est alors que la silhouette vêtue de blanc aperçut le diamant bleu accroché au cou de Marine.
– L'œil du Dieu Gongen ! s'écria la forme, émerveillée par cette vision.

La lourde grille se mit à glisser pour ouvrir le passage tandis qu'une lumière blanche et aveuglante éclairait l'endroit.
– Vous êtes libres de quitter le monde des ténèbres. Vous pouvez retourner dans le monde des lumières, leur dit la silhouette en disparaissant.

Les enfants et les crocos se regardèrent :
– Nos chemins se séparent là, nous allons retourner sur notre planète, dit tristement C'XERUS. Mais vous êtes

les enfants de courage et nous ne vous oublierons pas.
– Dans notre planète, et aussi dans une autre dimension ! poursuivit C'COMPUT d'une voix mal assurée.

Tous s'embrassèrent longuement.
– Nous non plus, nous ne vous oublierons pas, car vous nous avez sauvés, répondit Patrick, ému.
– Nous garderons les images de cette aventure gravées dans notre mémoire ajouta Luc.
– Peut-être nous reverrons-nous ? dit Marine qui pleurait tout à fait.

Alors, chacun des trois enfants traversa le rayon de lumière...

– Nous sommes revenus ! c'est la chambre, c'était un cauchemar ! dit Luc en sautant de joie avec Patrick et Marine. Soudain, la fillette dit :
– Non, nous n'avons pas rêvé, regardez !

Elle leur montrait le diamant bleu encore accroché à son cou et le vêtement de toile grossière et déchirée qu'elle avait sur les épaules. Un silence s'abattit sur eux.

A cet instant précis, sur l'écran de leur console encore allumé, une petite phrase s'afficha dans un coin :

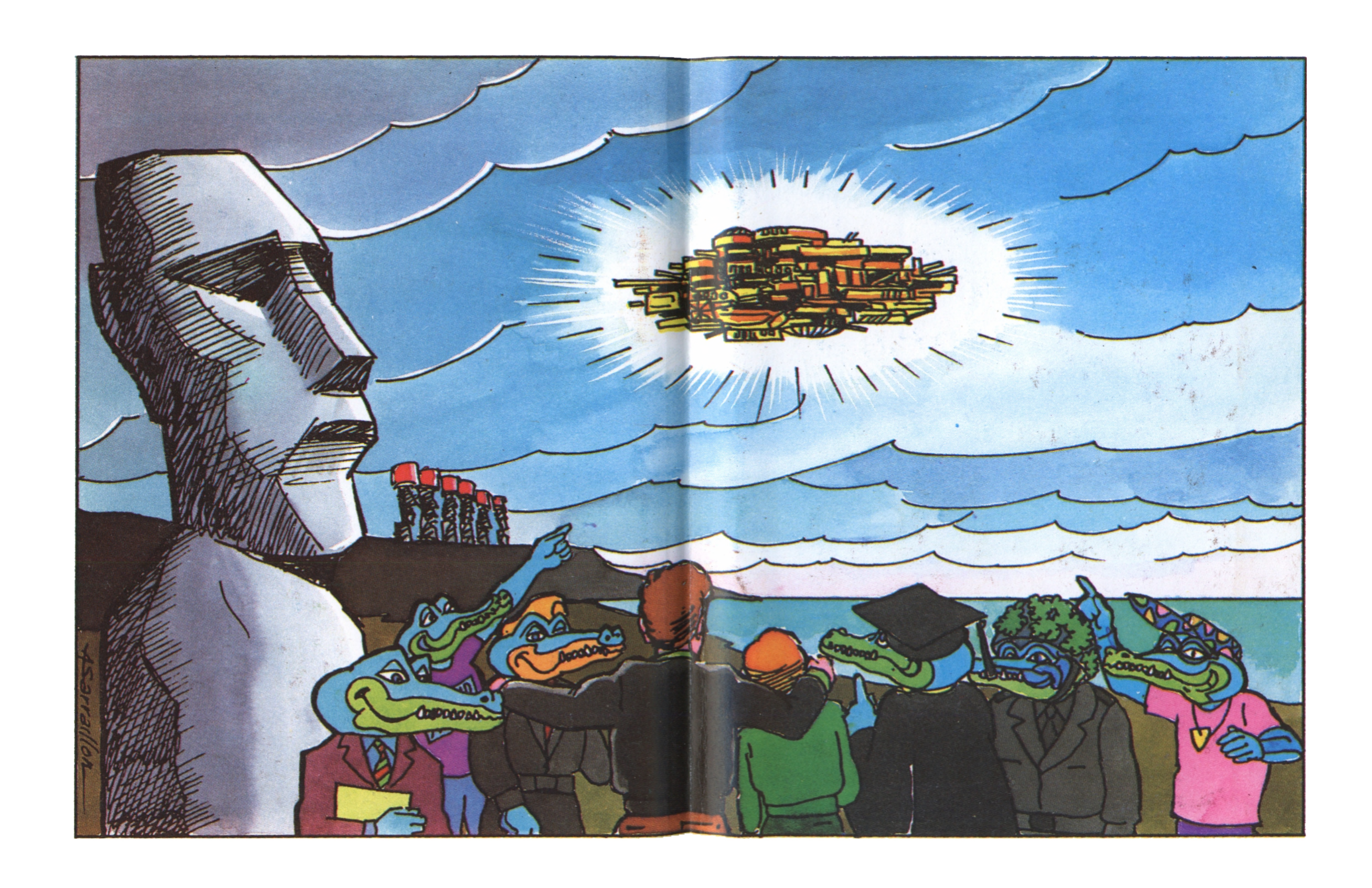
« Sur la planète des ténèbres, en l'an 2586 de notre ère... »

Dans la même collection :

1 Nick, Domi et le mystère d'Hanga Roa

2 Les aventuriers de Barbarian

Une collection conçue et animée par Michèle Poirier



LES AVENTURIERS DE BARBARIAN

Agés de 12 et 13 ans, Luc, Marine et Patrick ont une passion commune : la micro informatique, ses jeux et ses simulations graphiques. Véritables rois de la console, ils se sont rendus invulnérables dans les « jets fighter » et « Barbarian's games ».

Un jour, les enfants découvrent un nouveau jeu et font une erreur de manipulation. Le « buzzer » du clavier se met à sonner, les lumières de la pièce s'éteignent et tous trois se retrouvent miraculeusement projetés de l'autre côté de l'écran, au beau milieu de cet étrange jeu. Avec pour seules armes 2 pistolets laser, comment pourront-ils échapper à la « planète des ténèbres » peuplée de créatures fantastiques, et retourner chez eux ?

Heureusement, la Croco Connexion, patrouille de l'espace, s'est aperçue de l'incident... et après bien des aventures, les crocos parviendront à sauver les enfants...


9 782876 065420

Pour les 10 à 15 ans

— LES AVENTURIERS DE BARBARIAN — L. MORTCERF

2

mfg